

Stato delle anime della Città
di Bologna dell'anno 1741

Accodon norwani — n.º 183
 Torapivi — n.º 234
 Accodon norwani — n.º 196
 Torapivi — n.º 190

Chierici ~~in~~ ^{N^o 462} Chierici ~~in~~ ^{N^o 1238}
 N^o 1238

Regelung der ... 75

Franc. Sacerdoti — W. Egg is am Fraci Sacerdoti —

~~Chidwici~~ ~~1498~~ ~~1499~~ ~~1500~~ ~~1501~~ ~~1502~~ ~~1503~~ ~~1504~~ ~~1505~~ ~~1506~~ ~~1507~~ ~~1508~~ ~~1509~~ ~~1510~~ ~~1511~~ ~~1512~~ ~~1513~~ ~~1514~~ ~~1515~~ ~~1516~~ ~~1517~~ ~~1518~~ ~~1519~~ ~~1520~~ ~~1521~~ ~~1522~~ ~~1523~~ ~~1524~~ ~~1525~~ ~~1526~~ ~~1527~~ ~~1528~~ ~~1529~~ ~~1530~~ ~~1531~~ ~~1532~~ ~~1533~~ ~~1534~~ ~~1535~~ ~~1536~~ ~~1537~~ ~~1538~~ ~~1539~~ ~~1540~~ ~~1541~~ ~~1542~~ ~~1543~~ ~~1544~~ ~~1545~~ ~~1546~~ ~~1547~~ ~~1548~~ ~~1549~~ ~~1550~~ ~~1551~~ ~~1552~~ ~~1553~~ ~~1554~~ ~~1555~~ ~~1556~~ ~~1557~~ ~~1558~~ ~~1559~~ ~~1560~~ ~~1561~~ ~~1562~~ ~~1563~~ ~~1564~~ ~~1565~~ ~~1566~~ ~~1567~~ ~~1568~~ ~~1569~~ ~~1570~~ ~~1571~~ ~~1572~~ ~~1573~~ ~~1574~~ ~~1575~~ ~~1576~~ ~~1577~~ ~~1578~~ ~~1579~~ ~~1580~~ ~~1581~~ ~~1582~~ ~~1583~~ ~~1584~~ ~~1585~~ ~~1586~~ ~~1587~~ ~~1588~~ ~~1589~~ ~~1590~~ ~~1591~~ ~~1592~~ ~~1593~~ ~~1594~~ ~~1595~~ ~~1596~~ ~~1597~~ ~~1598~~ ~~1599~~ ~~1600~~ ~~1601~~ ~~1602~~ ~~1603~~ ~~1604~~ ~~1605~~ ~~1606~~ ~~1607~~ ~~1608~~ ~~1609~~ ~~1610~~ ~~1611~~ ~~1612~~ ~~1613~~ ~~1614~~ ~~1615~~ ~~1616~~ ~~1617~~ ~~1618~~ ~~1619~~ ~~1620~~ ~~1621~~ ~~1622~~ ~~1623~~ ~~1624~~ ~~1625~~ ~~1626~~ ~~1627~~ ~~1628~~ ~~1629~~ ~~1630~~ ~~1631~~ ~~1632~~ ~~1633~~ ~~1634~~ ~~1635~~ ~~1636~~ ~~1637~~ ~~1638~~ ~~1639~~ ~~1640~~ ~~1641~~ ~~1642~~ ~~1643~~ ~~1644~~ ~~1645~~ ~~1646~~ ~~1647~~ ~~1648~~ ~~1649~~ ~~1650~~ ~~1651~~ ~~1652~~ ~~1653~~ ~~1654~~ ~~1655~~ ~~1656~~ ~~1657~~ ~~1658~~ ~~1659~~ ~~1660~~ ~~1661~~ ~~1662~~ ~~1663~~ ~~1664~~ ~~1665~~ ~~1666~~ ~~1667~~ ~~1668~~ ~~1669~~ ~~1670~~ ~~1671~~ ~~1672~~ ~~1673~~ ~~1674~~ ~~1675~~ ~~1676~~ ~~1677~~ ~~1678~~ ~~1679~~ ~~1680~~ ~~1681~~ ~~1682~~ ~~1683~~ ~~1684~~ ~~1685~~ ~~1686~~ ~~1687~~ ~~1688~~ ~~1689~~ ~~1690~~ ~~1691~~ ~~1692~~ ~~1693~~ ~~1694~~ ~~1695~~ ~~1696~~ ~~1697~~ ~~1698~~ ~~1699~~ ~~1700~~ ~~1701~~ ~~1702~~ ~~1703~~ ~~1704~~ ~~1705~~ ~~1706~~ ~~1707~~ ~~1708~~ ~~1709~~ ~~1710~~ ~~1711~~ ~~1712~~ ~~1713~~ ~~1714~~ ~~1715~~ ~~1716~~ ~~1717~~ ~~1718~~ ~~1719~~ ~~1720~~ ~~1721~~ ~~1722~~ ~~1723~~ ~~1724~~ ~~1725~~ ~~1726~~ ~~1727~~ ~~1728~~ ~~1729~~ ~~1730~~ ~~1731~~ ~~1732~~ ~~1733~~ ~~1734~~ ~~1735~~ ~~1736~~ ~~1737~~ ~~1738~~ ~~1739~~ ~~1740~~ ~~1741~~ ~~1742~~ ~~1743~~ ~~1744~~ ~~1745~~ ~~1746~~ ~~1747~~ ~~1748~~ ~~1749~~ ~~1750~~ ~~1751~~ ~~1752~~ ~~1753~~ ~~1754~~ ~~1755~~ ~~1756~~ ~~1757~~ ~~1758~~ ~~1759~~ ~~1760~~ ~~1761~~ ~~1762~~ ~~1763~~ ~~1764~~ ~~1765~~ ~~1766~~ ~~1767~~ ~~1768~~ ~~1769~~ ~~1770~~ ~~1771~~ ~~1772~~ ~~1773~~ ~~1774~~ ~~1775~~ ~~1776~~ ~~1777~~ ~~1778~~ ~~1779~~ ~~1780~~ ~~1781~~ ~~1782~~ ~~1783~~ ~~1784~~ ~~1785~~ ~~1786~~ ~~1787~~ ~~1788~~ ~~1789~~ ~~1790~~ ~~1791~~ ~~1792~~ ~~1793~~ ~~1794~~ ~~1795~~ ~~1796~~ ~~1797~~ ~~1798~~ ~~1799~~ ~~1800~~ ~~1801~~ ~~1802~~ ~~1803~~ ~~1804~~ ~~1805~~ ~~1806~~ ~~1807~~ ~~1808~~ ~~1809~~ ~~1810~~ ~~1811~~ ~~1812~~ ~~1813~~ ~~1814~~ ~~1815~~ ~~1816~~ ~~1817~~ ~~1818~~ ~~1819~~ ~~1820~~ ~~1821~~ ~~1822~~ ~~1823~~ ~~1824~~ ~~1825~~ ~~1826~~ ~~1827~~ ~~1828~~ ~~1829~~ ~~1830~~ ~~1831~~ ~~1832~~ ~~1833~~ ~~1834~~ ~~1835~~ ~~1836~~ ~~1837~~ ~~1838~~ ~~1839~~ ~~1840~~ ~~1841~~ ~~1842~~ ~~1843~~ ~~1844~~ ~~1845~~ ~~1846~~ ~~1847~~ ~~1848~~ ~~1849~~ ~~1850~~ ~~1851~~ ~~1852~~ ~~1853~~ ~~1854~~ ~~1855~~ ~~1856~~ ~~1857~~ ~~1858~~ ~~1859~~ ~~1860~~ ~~1861~~ ~~1862~~ ~~1863~~ ~~1864~~ ~~1865~~ ~~1866~~ ~~1867~~ ~~1868~~ ~~1869~~ ~~1870~~ ~~1871~~ ~~1872~~ ~~1873~~ ~~1874~~ ~~1875~~ ~~1876~~ ~~1877~~ ~~1878~~ ~~1879~~ ~~1880~~ ~~1881~~ ~~1882~~ ~~1883~~ ~~1884~~ ~~1885~~ ~~1886~~ ~~1887~~ ~~1888~~ ~~1889~~ ~~1890~~ ~~1891~~ ~~1892~~ ~~1893~~ ~~1894~~ ~~1895~~ ~~1896~~ ~~1897~~ ~~1898~~ ~~1899~~ ~~1900~~ ~~1901~~ ~~1902~~ ~~1903~~ ~~1904~~ ~~1905~~ ~~19~~

Correspondence
n. 1219

Secretari n^o 628

Vomine ~~N. 17959~~ ~~Domine~~ ~~N. 622~~

Donne — n. 33 80
Père — n. 30 80

1073
 159607

W. 4570

Preparacion del Pisco del Tarochino

Lesson correct.

Ecco il modo col quale giocavano i Turchini li nostri Maggiori, che
 per passar l'horc oziose accompagnavano l'inuansavano. La uolta
 non è molto ma diuersa seruire antiche, e però ue lo comunico
 auiò siate protetto l'ultimo mase, ed io consolato in uider gio:
 car, come si deue. State allegro.

Del Giuoco Del Tarochino

Del Giuoco Del Tarochino
Questo giuoco si contiene tutto nelle seguenti regole, e leggi diuise in capi:
voti, e queste leggi si devono inuolabilmente osservare

Della quantità delle Carve Capri.

Della quantità delle Carte Copie 41
Le carte che si adopera in questa parte sono in tutto 62. L'una in Tavole,
Trionfi, Figure, e Caratteri, cioè Tavole quattro, Trionfi dieciotto,
Figure sedici, e Caratteri ventiquattro.

Della qualità delle Carne Cap: 11

Univisualmente parlando le Carriero di due Classi, sono Trionfi, o una delle
quattro seguenti, ondizionate di Spade, Coppe, Bastoni, e denari, e
ciascheduna rappresenta una cosa differente dall'altra, ne devono essere
niente della medesima natura, e senza veruna macchia, particolar-

Deutscher Cap. 24

Tutti li Trionfi hanno diuersa nome, e diuerso significato, e sono li sequenti:
 Tutti coll'ordine, che uale caminano uel di loro, cioè Angelo, Mondo,
 Sole, Luna, Stella, Sacro, Diavolo, Mare, Traditione, Vecchio,
 Nuova Forza, Giuoco, Fanciulla, Carro, Amore, quanto Sapi, Be-
 gattino, e Morte.

De Giochi e Sequenze Velle Cami. Cap. 1112

De Fiorchi, e sequenze delle canzoni. Le sequenze, o Fiorchi sono, Spade, Bastone, Fio, e Quavi e ciascheduno de detti Fiorchi ha dieci carte, e una della medesima qualità rappresentando, cioè Quattro figure, e sei canzoni. Le figure sono Re, Regina, Cavallo e Fante; Le canzoni sono sei e sono, dieci, noia, otto, sette, sei et uno, che se chiama Asso.

Dell'ordine delle Carte. Cap: V

Dell'ordine delle Carte. Cap. V
Fra le Carte vi è la sua maggioranza, ed inferiorità; fra le Trionfi l'ordi-
ne è il medesimo, che sopra si è assegnato. Fra gli altri giochi il
Re precede la Regina, questa al Cavallo, e questo al Fante; Fra
le Carte nei giochi di Azze, e Napione il m. del più prece-
de a quello del meno, ne giochi di Denari, e Coppe, il minore
vince al maggiore.

Aumerimenti
Ogni Trionfo ancorche l'infimo ha la maggioranza sopra le Carte de Triochi,
ancorche fusse Re, o Regina. Le Carte de quattro Triochi sono valmente
dime, perche quella di un Dio non ha punto relazione con quella
degli altri. Ne l'agi non si e ordinato, solo che fra loro l'ultimo giuoca
rinnova il primo. Alcuni fanno, che con l'ordine de l'agi caminano
Amore, e Corro, ma e abuso di non valersi, douendo il Corro pen-
dere Amore. Il Mastro ancorche segna uenue Triochi, e
per di questa singolarita, che sempre accompagna ma non piglia
le altre Carte, nemeno e preso da quella, e di più fa per Trion-
fo, e Carriere quando si compiono Triochi, o Carriere.

Del ualore delle Carte nel couare Cap. VI
Le Carte, che sono Angelo, Mondo, Bagattina, e Mastro valgono cinque
punti per una nel couare.
Ogni Re uale cinque punti, e ogni
Ogni Regina quattro; ogni Cavallo tre, ogni Fante due.
Di tutte le altre o siano Triochi, o Carriere se ne vogliono quattro a fare
un punto giocando in l'arua.

Aumerimenti
E' uero, che le Carte predette sono del ualore sud, ma si uende quando
si e incheduna accompagnata da altre tre Carriere, o Triochi,
e de quelle a fare un punto se ne vogliono quattro.
Che se darà il caso non ci siano Carriere, ma solamente altre figure,
in tal caso da ogni figura si conta un punto di quello uale,
fuorchè alla prima figura, alla quale non si leua; per esempio
sia il Re, Regina, Cavallo, e un Carriere, le prime due fa-
ran noue, se dice otto, le altre faranno tre, se dice due, così
segneranno dieci punti, che uero accompagnate con Carriere
faranno dodici.

42
Dalle Sequenti Cap. VII
Per sequenza si intende una sequella, o sequenza di tre Carte almeno del me-
desimo giuoco, o di Trionfi, o degli altri giochi, supponendo sempre ui
sia il maggiore, cioè ne Trionfi l'Angelo, ne Triochi il Re, come per
esempio il Re con due figure del suo gioco segnano dieci punti con
tre Carriere, quando ui si aggiunge uno de Conuatori, che sono il
Re, l'Angelo, e il Mastro segnano dieci punti, con altri due uenue cinque,
e quando si fosse anche l'Asso fariano uenue la metà
cioè nella Grandia l'Angelo con due Triochi suffragano ognuno dieci,
con tre Carriere, e così una a fine.
Aumerimenti come si uenue a fare
L'Asso non entra in sequenza, quando non ui fusse col Re due figure,
e una almeno supplendo per esso il Conuatore, per esempio il Re,
l'Angelo, e l'Asso non segnano ma se ui darà il Conuatore segnano
quindici punti.
Circola la sequenza de Trionfi, o Grandia, che darà angustia, se deue auerire
ella non ha la prima mano di l'Angelo nel couare,
e si uenue a fare una delle prime Carte dopo l'Angelo nel couare,
fuori la tale, o sia Mondo, o Re, o Luna non gin più
a fare sequenza, si può dire il fuori, ma si può dire, si si attualmente la
tella, o altra dopo o sia supplendo al Conuatore, o couando la
Grandia, la prima mano si fa di Carriere, e l'altra a due a
due, e couando la Grandia couano dieci punti per uolta, e se
resta una Carta dispari, conta cinque.
Il l'Asso non entrano a fare sequenza, se non come sopra si e detto, ma
quando sono almeno tre segnano dieci, e se sono quattro
quindici, e se due con un Conuatore dieci, e se due li Con-
uatori quindici, e così proseguendo, di modo che li quattro l'Asso
con due Conuatori segnano uenue cinque.
Il medesimo ordine che il l'Asso lo tengono li l'Asso. Chi ha più di due se-
quenti vale l'Asso, e i punti, per esempio uno ha tre sequenze

De Coniuratione Cap. 6.

Villa Pariglis. C. VIII.

La Pariglia, o Bricea altro nome è che aveva almeno tre, o quattro Carie
di eguale condizione, e seguono come si segue, cioè
Chi ha tre Tarocchi Regia 126 punti; chi quattro 36
Chi tre Re 17, chi quattro 34.
Chi tre Regine 14, chi quattro 26
Chi tre Cavallo 13, chi quattro 26

43

Del Briceone Cap. 2.

[illegible]

De Regimine huiusmodi Cap. XI

La casa sopra si è detto delle Seggi, delle Pariglie e del Griccone, tutto
intende procedere nel signorato, e quanti giocare. Le Carte
diciassedue Giochi, e quanto nel fare, cioè quando le Carte
sono unise in mediana. Si fanno per due o tre punti di esse, caso pe-
rò che l'una delle parti non si fidasse che all'ora non com-
parisse l'altro. Si suppone che l'una delle parti non si fidasse che all'ora non com-
parisse l'altro.

Del Secreto le Parice Ag. 192

Altre e il maggior punti, altro è Parità; e segnano punti vuol dire, che
dopo avere cominciato quello, che si accie prima di giocare (cioè
seconda il valore delle sequenze, o Parità accie) e fatto le
somme di effi punti, è necessario il porre quanti di se, o del
compagno tanti segni, o siano Terzini, o Faccetti, quante sono
le decine d'effi punti; avvertendo, che se dopo l'ultima Decina, il
numero arriva a cinque, o più si sempre Decina innanzi, come
per esempio 15, o 17 punti eguano sempre per 20, ma il 19, o
24 non segnano, che 14, o 30, o si degli altri simili. La parte, che

segua meno punti di quello, che accusa, non risista, ma perda quei
punti, che non segua, ma chi ne segue più di quelli, che accusa, visi-
ta, e perda, e li punti, et il giro quand'anco lo dasse marcio.

Nel capogiro, che ueni due li Compagni seguino li loro punti bene, allora non
è male, ma se alcune de compagne accusa più meno punti, e l'al-
tro per più punti, o iaspheduro li segue giustamente, allora nel fine
di tal giro, se loro uincono, uagliano li meno punti, ma se perdono,
la parte contraria può porre a suo favore il numero maggiore, anzi
della delle Parti si scorta li segue li suoi punti, in tal caso
l'altra parte, che uince li ueniente, e li esalta a suo favore
nel fine, e pone in più i suoi punti, ma quando la Parte, che
ha scordato di seguir uince, non può conseguire tali punti,
mentre li ha perduti per non seguirli.

Circa poi seguir le partite, questa ueni dire porre nel piatto, o Tondino
li segni delle Parti, che sono stabilite, o per onoranza delle
Partite, Segue, o numero de Triumfi, o Caracidi, che si
mostrano nell'accusare, o per la presa del Mondo, o Bagarino
nel giocare, o per aver fatto 500 punti, l'altra continuava di
giù, o per altri casi, come si dire in appresso. Parimente la parte
che ha uinto nel fine del giro per aver fatto più punti dell'altra
parte, deve necessariamente da essi le Parti col conseguire qualche
uolente il 20 eura nella somma di essi punti, e porre alquanto
parite nel piatto, con più l'onoranza che la sono dovute, e az-
ziungerli alueramente partite, quante sono le Decene, o Segni
de punti accusati, e seguir da essa parte l'auoroso, e uenir quelli
ancora, che auer accusati la parte contraria. La Regola poi
per le onoranze sud. è la seguente.

Chi ha sul principio un Bag per suo credito nel Tondino di:
sei partite, che giuaio rian partite:
Chi uen Triumfi dieci, che giuaio venti:
Chi dieci Caracidi dieci, chi undici 20, che dodici 40, che tredici

40, chi quattordici 100, chi quindici 320, 1000

44

Il medesimo si dire de Triumfi, e per di giro il giro come l'altra, uenir
effettivamente fare il contrario.

Chi ha uen 10, chi quaro 20
Chi ha uen Segue 10, chi quaro 20, chi cinque 30
Chi ha Caracidi di uen Partite 10, chi di quaro 20, chi di cinque 30
ouero si espone di porre per il Caracidi uen partite indifferen-
mente.

Chi è il primo a porre partite nel piatto 10, chi uen 20

Chi non vuol fare a Monte, e la uen 10

Chi è senza Triumfi 20, chi uen 10, chi uen 10, chi uen 10, chi uen 10

Chi ha uince uenite la parte contraria pone 5 partite.

Chi fa a monte quando diffonde la Parte ne perde 5

Chi piglia il Bagarino alla parte contraria, ne uen 5

Chi piglia il Mondo 5

Chi uince il giro accendo la parte contraria uen due li Cona:
uori 10

Chi dopo il giro numerati li punti aua fatto 500 punti ne

ne pone oltre quelli, che saranno Segni, partite 20; Chi

Seicento 30, chi Settecento 40, chi Ottocento 50, chi Novecento

60, chi mille 70, chi mille e cento 80

Chi fa cinquecento Segni Angelo 10, chi Seicento 10.

Chi uenir Segni marcio dourebbe raddoppiare li punti, e

copr il numero delle partite che uince, ma se partite com:

manamente di porre duecento partite nel piatto, per uenir li

punti ed onoranza, che in questo offero, e giro marcio si

inuenie quando non si fa alcuna presa in quel giro de uen

delle Parti.

Della parola Smarchiare. Cap. 222

Questa parola in uen 20, che in uen un altro difetto significhi cosa alcuna

suouale in questo giro, oue senza Termination alcuna uenir dire
Giro de Triumfi, e per ordinario uenir il Triumfo maggiore.

Del Baverò Cap. XIII

È l'unico nel gesso in cui la Carta con le medesime scritte, che viene la Carta
avanti di lasciarla, picchiare su la medesima Tavola, e sia in mezzo,
o da una parte, purché dopo subito la ponga nel mezzo, e quando si
bava in mezzo, vuol dire, o significare aver la presa maggiore di
quel gioco, ma non picchiare da una parte, vuol dire, che si ha la
seconda presa.

Del Tixar indiano Cap. XV

Quando uno non vuole, che il compagno dia la presa maggiore di quel gioco,
nel porre la Carta in tavola, fa dire un poco indiano, e poi la pone
subito avanti con l'altro nel mezzo.

Dell'Aprir la Mano Cap. XVI

Uno vuol significare non aver più Carta di quel gioco, nel porre la Carta
in tavola, apre la mano, ma non parla.

Della Segretezza della Carta Cap. XVII

La qualità di qualsivoglia Carta si deve essere occultata in tutti i gio-
chi di Carta, così in questo, perciò non si possono parlare in ve-
run modo, né ingannare in specie, né con la voce, né con
gesti, né realmente, né metaforicamente, né a posta, né per ballo-
raggine, o per dignità. Siasi la Carta di qualsivoglia condizione,
ancorché si sia nel principio del giocare, o nel fine,
ancorché con una sol Carta in mano, e principio s'insende il
levarsi, che si fa la Carta dalla parte contraria, sicché non è mai
lecito parlare Carta, che per segnare le punti.

Del Silenzio Cap. XVIII

Questo è un gioco, che consiste quasi tutto nel silenzio, e necessario il
silenzio per non snobbare, e quando si dice silenzio, s'intende dopo

qualche tempo, onde non si fa un Ticatore in tutto il tempo si giocano le Carte dire
parola alcuna, altro che l'inevitabile, che può si inventare di picchiare
baverò, river indiano, e simili, invece di parlare onde è abuso invece di
baverò dire assolutamente baverò qui, invece di river indiano la Carta dire
river indiano, e simili, che non dovra esser lecito per buona ragione di gioco.
Ma più è proibito il dire baverò al compagno bruciandole, nemmeno lo:
dovuto, onde assolutamente non si può dire parola alcuna, che si è per-
duta al gioco, non solo in particolare, ma nemmeno in universale.

Del Risparare Cap. XIX

Avanti principiare a giocare, ogni giocatore dà parola implicitamente di gio-
care, e se la legge stabilisce per il gioco del Tarocchi, o di confusione
della confusione dove si gioca, e quando si principia, o balordy-
gine non l'offenda. Si chiama risparmio, ciò è mancare di quella fede,
e promessa fatta, e perciò deve applicarsi alla pena, qual è d'aver perso
quel gioco, né avere più arconte in quello, né di numerare qualun-
que punto, ma per lo più è in uso di porre le punti che si sono segua-
ti bene (cioè prima di rispondere) in confronto delli punti, che con-
tra la parte contraria si fanno di quel gioco, e delli punti accusati bene
dalla parte contraria di risparmio, e se dice aver vinto la parte, che ha
risparmiato, e pone nel libro le partite che importano essi punti, e le
partite contrarie, ma in qualsivoglia altro caso non può contare,
e ha perduto il gioco, ne può porre partite nel libro.

Del Modo di Giocare Cap. XX

Accordarsi insieme i giocatori, siccome eletto chi per il primo deve difen-
dere la Carta. Questo mescolano siccome è detto anche ad ogni
uno le parti da levare al giocatore, che gioca alla sinistra, di poi
picchia quelle che sono rimaste su la tavola, e comincia a dif-
tribuirle cinque per ciascuno, principiando dal giocatore, che
ha alla destra, siccome ne piglia cinque per sé, di poi si ferma, e
senza, che cosa dicono gli altri giocatori, menare il primo, che

l'ha amice, deve dire a Monse o vero La tengo, o anche Non voglio
far a Monse, d'ita e l'opposto, no altro può dire, come mandarla al
Compagno, essendo abuso, e così faranno gl'altri. Ben è vero, che il
compagno di chi diffende le carte dice sempre a Monse, che se il
sequente giocatore dice anch'egli a Monse, egli poi la sua parte
colare di replicare o a Monse, o la Tengo, e non altro, o se uno han
no detto a Monse, anch'egli guarda alle sue, e dice poi pari quello, che
gl'altri hanno detto con la voce, cioè se sequita a diffendare le carte
e segno, che l'ha venuta. Se sempre le carte si a Monse, e rinuncia
le carte al compagno successivamente, quale fa il medesimo. Chi ha
diffendato le carte, ne scarta due ad arbitrio, purché non siano
Tavole, o Re, e le pone in diffarda sopra la tavola, e allora
e non prima il giocatore a mano destra, se ha punti da segna-
re, lo dice con la voce, e pone in tavola le carte, che dice segna-
re, e segna con le Legittime, o altri segni e punti, e ripiglia le
carte, e poi ne gioca una ad arbitrio, e uno gl'altri fanno il
medesimo col segnare, e poi rispondono con una carta del mede-
mo gioco ad arbitrio, ponendola nel mezzo della tavola. Caso
non avesse di quel gioco, da un Tocco, o anche questo non
avesse, da un altra carta ad arbitrio, e chi ha giocato la carta
superiore alle altre tre, le tira tutte avanti di se, e poi ne
gioca una altra ad arbitrio, e così proseguire sino al fine,
continuando solo la carta del Mazzo, quale si gioca come sopra.
Terminato di giocare le carte in tavola, ognuna delle parti unisce le car-
te delle prese, che ha fatto, e si numerano le punti, e si vede chi
ne ha numerata più, e quella parte, che supera di un sol punto
l'altra, questa è vincitrice di quello sono convenuto a fare
ad ogni partita, che vale 25 punti, o in altro modo, supponendo

46
sempre, che alcuno non abbia infiducia, che in tal caso la parte solamente
che non ha risposto numerata benissimo, e l'altra non può numera-
re, avendo perso ogni azione, e così si fa il caso de punti segnati bene,
come generalmente si usa.

Alcune regole osservate da buoni giocatori.

Altro è giocare bene, altro è essere buon giocatore, gioca bene chi osserva con-
tualmente le leggi sopra descritte, buon giocatore è quello, che sa
vincere o almeno si perderà al meno che sia possibile, e questo nasce
dalla diversità delle azioni di questa gioco, perche altre sono necessa-
rie, altre arbitrarie, chi ben si serve delle arbitrarie, quello
ha vantaggio, e quello più è il vincitore, come per esempio, lo scar-
tare due carte, e così necessario, ma quale è arbitrarie, e
così giocare una carta è essenziale, ma quale è in arbitrio, così
giocare le smintiere, Tavole, e simili, non sono cose arbitrarie,
ma il dar regole sopra le carte è impossibile per la varie-
tà delle carte, quali vengono a trovarsi, e perciò sebbene alcune
se ne assegnano, non sono alle carte fedelissime. Una regola
che si usa, quale assegno per massime infallibile, ed è, che
chi non ha buona memoria non sarà mai buon giocatore, essen-
do necessario di aver memoria bene delle cose arbitrarie,
e per questo, e per altro, conviene per questo giocare ad
ogni modo fra tante, che vi sono, ne assegnare alcune, non
perche siano osservate, ma perche non si manchino
affatto queste tre faccie.

Circa lo scartare

Fra l'altro regole di scartare per lo più

che non si scartano mai le Regole, quando non fossero sole.

Ma in tal caso, se si assegnano mai.

che si scartano le figure.

che si scaria di quel giro, che se ne ha due, non quello d'una.
Che non potendosi sciarare a qualche giro garriolare, si scariano
due figure d'alti giochi.
Che si deve sciarare, e non fare le Carriere.
Che si devono fare le sequenze, e non scartate.
Che si devono sciarare li Trionfi per respar scura.
Che avendo carino, et avendo due Trionfi, che rompono la Grande,
si scariano quelli.
Che avendo carino, e intaglio non sciarare in alcun modo.

Circa il giocar la Carta chi e il primo.

Che deve in principio giocare debba far largo gioco
Che deve nel proseguimento del gioco mandar una figura uen-
to il compagno, massime quando ha scariato.
Che non deve mai mandar la Regina, quando non avesse il
compagno fatto un' accusa che lo richiedesse, o non credesse
aver il compagno fatto passar così a nessuno il Re.

Che deve scoprire la scartata.

Che deve procurare di levar li Trionfi alla parte contraria.

Che non deve mai cavarli al compagno.

Che deve giocare di quel giro, che ha segnato la parte contraria.

Che non deve mai per il primo giocare il Re, se non seme
il mario.

Quando ha carino, non deve segnar punte.

Circa il Rispondere.

Che non si deve mai rispondere la prima volta con la Regina.

Che sempre deve dare il Re, quando però non avesse cinque, o
più carte di quel medesimo giro, o quando di tutti gl'alti giochi
si fusse giocato finché a quello.

Che deve rischiare una figura, quando non sa, o se sia il Re.

47
Che non avendo di quel giro, nemeno Trionfi non deve mai rischiare un
Re, finché ne capì differire.

Circa lo Sminchiare.

Che non deve sminchiare, ne far sminchiare senza fondamento alme-
no di due Re.

Che sebbene s'avesse quanto carte sequenti dalla Grande, quando
non avesse altro di buono, non deve sminchiare, ne far sminchiare.

Il compagno non può aver nulla alla giungla. E dall'altra parte i Tri-
onfi, e quando si sminchiare, che si può ridare a pochi.

Che se il compagno desse ad un Re quando avesse almeno sei Tri-
onfi, e quando si sminchiare, che si può ridare a pochi.

Che del principio quando uno ha sette Trionfi, può ritirare uno
per impedire l'altro.

Del Battere, e Tirare indietro.

Che sempre si deve battere ogni volta, che si ha la presa di qual-
che carta.

Che non si deve ritirare indietro senza fondamento.

Che il compagno deve sempre abbattere, quando ne avesse passi.

Per fine, che qualsivoglia giro arbitrario si può fare an-
corché falsamente per ingannare la parte contraria.

Dichiarazione de lubbi, che possono occorrere
intorno ad alcuni de' precedenti Capitoli.

Circa il primo Capitolo della qualità delle Carte.

Pubio, dispensare le Carte si vuol esprimere più o meno della 62
Ris: Se il male sta in una sol volta, o in una sol carta si termina
come si vuole quel giro, e poi si gettano via, se in più si gettano
a Monte.

Pubio Chi ha dispensato le carte che pena deve avere.
Ris: Che le carte erano ridotte, e che la prima volta adoprato o no, se

Circa il quarto Secolo della qual' Vile Card.

Resp: Quando si vede che si è in un luogo, si deve subito scappare, e non si deve mai tornare indietro.

Dubbio Fra quelle due Carte simili, chi precede del di quelle. et

Circa il Capito XI del Seguard li quesi.

Riff. Hanno rifidato.

Rispi: Se di più hanno risposto, se di meno, non so.

Resp: Sinche essi non arha giouato sopra.

Quibus tunc accepit
Pier. familiam.

Dittis Vno Doppo aver seguito
 Nè: l'aveva a' remes simile non ha giocato.

Alf: Può fare l'ingranza, quando il medesimo vi ha giocato sopra, e può anche essere
sinchè l'altro vuol far di suo gioco, ed allora non impedite che se lo lappi-
giò giocare non è più in tempo.

*Non. L'hai giurati ancor che se guai bene sono morti, non essendo più quei giocatori
 vi ueruna orione a quel gioco, ma da affararsi affar me non per buoni.*

[illegible]

Il Pubblico Uno non può alenare Carte che segnano, & accorgersi che viene c'una di
giu, che non segna, si scusa col dir d'esser quelli, che vuole giocare

Alf. de ...

Tando: *agosto: 1844*
 R. H. *1844*

ma per regnare, l'auendone in me, ouero effondendo la sequenza.

Dabbio Uno moſtro, per eſempio, Tre. Egli me non parla, e ſegua.

mentee, e seguir prima le suoi punti, e se alcuno non ha finiti

del'Archiginnasio

Quello che si fa nel giro numerare i punti si pongano le parie nel Liato, ma se si commette errore, quando si è corretto, non si deve più tornare indietro.

Risp. Simili non sono leuare le parie per l'altro giro.
Quello Uno ha mosso per esempio, in Lapi, sino a quel tempo più indietro le parie nel Liato.

Risp. Simili non si devono le parie della prima girata.
Quello Due parie alla girata perdente, che uno delle parie più indietro nel Liato, di quello dove si ha mosso, non si deve più tornare indietro.

Risp. Bisogna abb. parie, quando si è coperto la presa, o se nel giro si è le parie, se si è mosso, che questo succede, perche non si deve più tornare indietro, che sarebbe un altro giro, e quella invece di denari pagasse con tanti segni, perche si fa un giro di valore, o vero obbligare per vedere le parie in Liato, prima di girare nel Liato.

Quello Uno ha scartato male, ma non si, pone nel Liato dieci parie per uno Lapi per esempio, e poi si scuote l'errore.
Risp. Si leuano le parie del Liato.

Quello Uno mosso per esempio, in Lapi, e poi invece di segnare dieci parie, segna quindici.

Risp. Ha risposto, ma non deve leuare le dieci parie, e non si.

Quello Uno mosso, e segna avanti tempo?
Risp. Ha risposto, perche deve aspettare che il primo abbia girato, le parie con tanti segni, a suo corso quei punti, e leuare anche quelle parie, che sono passate nel Liato.

Quello Una parie ha il giro marcio, e prima di giocare, aveva segnato alcuni punti, si cerca se li debba numerare, o pure girare a Moneta. Il me-
demo si dice de segni segnati dalla parie perdente della mano, se è venuta, quando si fosse.

Risp. Due numerare i punti, e non le parie come se non fosse marcio, e vedere quante parie sono state pagate il doppio del convenuto, o vero non pagandosi, all'ora porre altrettanto nel Liato, per esempio, Una parie ha dato il giro marcio, aveva segnato
40

40 punti, questi due prime pigliare, non li punti, che da il marcio intero che sono 917, e per l'ultimo n. 6, saranno 923, a questi aggiungerai li 40, che faranno 963, dopo vedere quanti segni di parie danno, e saranno 36, a questi aggiungerai le 60, che da il 900, onde saranno 96, a questi per fine aggiungerai le quante de quarto segni delli 40 segnati che in tutto saranno 102, e a questi 102 s'aggiungerai li segni segnati dalla parie perdente la mano, e la tenuta quando si fosse, ma supposto che non vi fossero, che di 40 segni, se non sono che 102 parie, a queste se le deve far pagare il doppio delle altre, per esempio se facessero d'un Gu-
vino la parie, si deve far pagare in questo caso, perche è marcio la somma di 20 a quattro, non offendo alla fine del giro, denari
gioco nel Liato 20 a parie.

Se li punti del Marzo siano per appunto 917, si fa vedere così

Per le quattro sequenze
Per il Breve di quattro Tarocchi n. 34
Di quattro Re n. 28
Di quattro Regine n. 28
Di quattro Cavalieri n. 24
Di quattro Santi n. 25
Per la sequenza de Lapi n. 25
Degli aff. n. 105
Della Grande n. 423
Della Piccola n. 846
e sono n. 846

A questi si aggiungono li punti delle parie n. 102
Per l'ultimo n. 6
Le sequenze n. 40
Sono in tutto n. 963

Quali punti hanno segni 225 per uno n. 38
Il 900 de 60 n. 60
Li quattro segni n. 4
Sono parie n. 102

Dal qual capo si deduce, che se la parola amminchiare non avesse alcun punto segnato, non sarebbe uisibile, che gli garisse, onde dal Barone non se ne può aver altro, che 196; sicché è chiaro, che chi per aver segnato 40 punti ha ne gone 200, anzi dedur si può, che per aver segnato 40 punti ha uisibile, che gli garisse di più, cioè 204, ma come si è detto, quella parola è affatto senza punto, per il Barone, o siano più, almeno secondo li punti.

Circa il Capo XLII della parola amminchiare.

Dubbio Uno che uno altri scariato, il compagno del primo, che dice, dice, dice, amminchiare.

Risp. Non conta, perché non ha fu di parlare, e non dopo, che è scariato.

Dubbio Uno uolea chiamare amminchiare, ma giocando sopra, onde lo segnò, perché uolea chiamare amminchiare.

Risp. Ha risposto, essendo chiara la legge.

Dubbio Uno pensa, che uolea al suo compagno, e non è uero, e dice amminchiare.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno è il primo, mosse dieci Tronfi, è simili, segna, e pone le carte con l'altro, il compagno, che ha uisibile quelle carte, dice, amminchiare.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno alla parola amminchiare aggiunge Forte, o allegramente.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno sempre dice amminchiare, forse per dire, che multi gioco.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno grida amminchiare, amminchiare.

Risp. E' leito, perché non si aggiunga alcuna parola, e non lo dica sotto voce.

Circa il Capo 14, 15, e 16 del Barone.

Dubbio Uno baro, e in due dice baro qui, baro forte.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno baro col pugno dopo giocare la carta.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno baro con la carta, come si deve, ma da una parte.

Risp. E' leito, perché non lapi la quella carta, ma la ponga nel mezzo.

Dubbio Uno gioca una carta, poi si picchia con un dito, cui si fa cenno.

Risp. Sempre ha risposto.

Dubbio Uno gioca una carta, e la uita indietro.

Risp. E' leito, perché subito la rimandi nel mezzo.

Dubbio Uno baro, e si agita la mano.

Risp. Ha risposto, perché non può fare se non un gioco alla settimana.

Dubbio Uno dice al compagno, che non uolea giocare, e si fa cenno.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno domanda, di chi è la carta, e si fa cenno.

Risp. Chi gli risponde, risale.

Circa il Capo XLII della parola amminchiare.

Dubbio Uno guarda alle carte del compagno, e non conta.

Risp. E' leito, perché non può guardare le carte del compagno.

Dubbio Nel diffidare la carta, e si fa cenno, e non conta.

Risp. Sempre ha risposto.

Dubbio Mentre si diffidano le carte, una clagera le dice diffidate.

Risp. Sarebbe uolta erudita, e non è uolta, e si fa cenno.

Dubbio Uno domanda al compagno, uolea uoi buono, o cattivo, e simili.

Risp. Se risponde, ha risposto.

Dubbio Uno dice, da bararo.

Risp. Il bararo si concede per ischerza, ma se il compagno non vuole, o fare quello che uolea, e simili, ha risposto.

Dubbio Uno si uolea aver buona, e dice, non più, e simili.

Risp. Se si fa cenno per mostrare allegrezza, ha risposto.

Dubbio Uno nel bene dice sono uero me.

Risp. O le mosse, o non le mosse, o siano, o non siano, uero me, sempre ha risposto.

Dubbio Uno nel alzar le carte ne mosse una, o più.

Risp. Ha risposto.

Dubbio Uno nel alzar le carte ne mosse una, o più.

Risp. Ha risposto.

Risp. Perde cinque paviere, ne più leua, ma di nuovo mescolate, e diffenano

Dubbio Uno mescola le Carte per seguirle, e dice al Compagno, guardate come stanno, avete osservato.

Risp. Ha rifidato.

Dubbio Capa di mano ad uno una Carta in Taula.

Risp. Si agogna, o per differoria, ha rifidato.

Dubbio Uno chiama il Compagno a sminchiare, e egli risponde, se non ne ho uole, che io sminchi? e simili.

Risp. Ha rifidato, può però rispondere, non uoglio sminchiare.

Dubbio Uno, per esempio, mescola un Re per seguire, nel progresso del gioco per balordaggine quel Re gli cade in taula.

Risp. Ha rifidato, benché già l'aveva mescolato.

Circa il Cap. XVIII Del modo di giocare.

Dubbio Uno perché ha carino ne giuoca spesso al gioco, ne fa che rompere il silenzio, e con Giocatori, e con spettatori.

Risp. Di già dice la Legge, che parlando del gioco abbia rifidato ma perché quando ha carino poco ingorria a lui la pena del rifidare si stabilisce, che dopo la prima uolta che ha rotto il silenzio con cosa pregiudiziale, che si rifidare qualsiasi di giocatori a tacere, non tace ogni uolta perde dieci paviere, e medesimo se dice, quando comminasse alla prima a scoprire di uari negozi, come di Buone, e simili.

Circa il Cap. XX Del modo di giocare.

Perche questo Capitolo contiene molte Leggi un di loro diffarare, ualeremo di uero specificamente.

De Giocatori.

Dubbio Se li giocatori non s'accordano un di loro nella Compagnia.

Risp. O con le Carte, o con altro modo ad arbitrio, se possono accompagnare.

Dubbio Non s'accordano, ne fanno discorso di quanto facciano la partita, onde quando sono al fine per pagare, nasce controuersia.

Risp. Il dubbio è scabroso, ad ogni modo si risponde, che abbino giocato

del meno, che è in uso a farsi in quel paese, e luogo dove giocano.

Dubbio Un giocatore viene chiamato, ne giuoca, e l'altro non necessaria allan donare quel giro, se quello, che si paria fosse perdente, che ha da pagare per lui.

Risp. Questo dubbio ragiona, che non siano a guardarsi un di loro li giocatori, che quando uno si uincendesse con l'altro non u'è controuersia, il che non essendo, si dice, che quando li Vincitori uolevano esser cialcheduno pagati da quello, che si ripara, non essendo maggior ragione d'una, che dell'altro, sarebbe obbligato pagare per l'altro, e farsi crediore con quello, essendo obbligato un in solido.

Dubbio Quanto s'ha da aspettare con Giocatori, che sia parato per qualche bisogno, e sia in mano la sua tornata.

Risp. Quanto possa servir con Giocatori, e con li più la parte che uince comanda ad arbitrio, e può, secondo uoto a Moure, o aspettare per finire il gioco.

Dubbio E se uno parandosi uolse dare una Carta ad uno de spettatori.

Risp. Se la parte contraria si compiace può farlo, e solo s'incute quel giro, e non più, quando non u'è fosse dato e speso in contrario.

Dubbio Uno per rabbia straccia le Carte.

Risp. Se già si mena di gioco, e le partite in due parti ha perso il gioco maruo, se poi le togli vaglia volamente, ne deve pagare in pena un mazzo nuovo, siccome faesse dopo giocare le Carte, ancorché per regola, come nel Cap. XX si disse, che ne uoglio un mazzo delle nuove.

Di Chi diffenfa le Carte.

Dubbio Uno fraudolentemente fa leuar le Carte non toccando a lui.

Risp. Se l'altro leua sono ben leuate, se non leua, lo diffenfa quello a chi tocca.

Dubbio Se uno senza mescolate le daffe a leuar.

Risp. Se colui le leua, sono ben leuate.

Dubbio Uno inuice di leuar le Carte, le rimette in su.

Risp. Di nuovo si mescolano, ma facendo così la seconda uolta, colui non le fa più leuar.

Dubbio Uno vuole mescolate non una uolta, ma più uolte.

Riss: Tuoi le possono moltiplicare, ma una sola volta.
Dubbio Che chi la diffenfa le, debba per quello chiamare anche l'altro.
Riss: Se esse le sono rivale alla partita, e chi si fa dieci, per due, quattro, per esempio quindici, essendo l'errore in più d'una, si fa a Monaco, e chi diffenfa la Carta ha perso una partita, e non se le sono rivale, e ad arbitrio della parte contraria far ciò che si vuole, o giocare, o no, e sempre chi diffenfa, ha risposto.

Dubbio Se alcuno non s'accorge dell'errore, fuorché quella che le diffenfa.
Riss: O avvisi avanti giocare, o dopo giocare, sempre ha risposto.
Dubbio Uno nel abber la Carta, ha risposto qualche volta.
Riss: Di già sopra si è detto, che ha risposto, e che di nuovo si moltiplicano e senza la carta, si diffensano.

Dubbio Se ne cadevano dalla tavola, non si accorgessero.
Riss: Quelle sono le prime a diffensarsi.

Dubbio Uno dopo aver dieci Carta dice, a Monaco.
Riss: Ha risposto, perché il gioco per Legge non ammette che in cinque, onde vale la sua Carta.

Dubbio Che se la scartasse la confonde con l'altra.
Riss: Ha risposto ogni volta le confonde.

Dubbio Uno dice, aver scartato Trionfo, e non è vero.

Riss: Ha risposto, e in due volte ha scartato dal Trionfo ne perde dieci, e nel fine le giocatori possono ripartire la scartata.

Dubbio E se scartasse una Carta la cinque prima.
Riss: Ha risposto, e la Carta usi alla parte contraria.

Dubbio Sin a quando può mutar la scartata.
Riss: Sinché non ha detto, Trionfo.

Dubbio E se dopo aver detto ha scartato, disse, Fermatevi.
Riss: Non è più a tempo.

Circa il modo di giocare.

Dubbio Uno gioca una Carta alla volta sopra la tavola.
Riss: O a posta, o per disgrazia, e come fosse giocato, e si scartano.

52
Dubbio Chi principiasse a giocare, avvisi l'altro, e scartando.
Riss: Ha risposto, e se uno vi risponde, anch'esso ha risposto, onde si fa a Monaco, essendo abuso giocare coperto.

Dubbio Uno promette Spade, per esempio, e poi gioca Bassoni.
Riss: Non è errore promettere una Carta, ma non osservando poi la promessa, o avendo, o non avendo di quel gioco, ha risposto.

Dubbio Uno pensa si giochi Spade, e i Bassoni, piglia Spade per rispondere, avanti ponga la Carta in tavola, si ferma, e la vuole ritornare con l'altra in mano per pigliare Bassoni.

Riss: Se la Carta è uscita dalla parte contraria, che dice, Trionfo, perché è la sua Carta, ha risposto, perché è ben giocato.

Dubbio E se veramente non fosse quella la Carta, che dicono.
Riss: Basta, che non abbia scartato in genere, per esempio, hanno detto, che i Bassoni, Spade per figura, o Trionfo, che se per Trionfo e Spade, e non Bassoni come hanno detto essi poi hanno risposto.

Dubbio Uno rifida dando un Trionfo per una Trionfo, per esempio, di chi ha da esser quella Carta?

Riss: Per regola generale, che la Carta che rifida è della parte contraria, e se quella ha scartato la presa, non la presa è della parte contraria.

Dubbio Uno dopo risposto, s'accorge dell'errore, e l'accusa.
Riss: Deve dire specificatamente l'errore, e non sono venuti a scartare le loro prese, per veder la verità, che se scartano mentando, perde dieci partite, e se si fa, perché uno per veder la Carta giocare una, per certo suo fine non ricordandosi, potrebbe sempre dire ogni volta udessa, il tale ha risposto, per veder la Carta.

Dubbio Uno dice non vuole più giocare con quella Carta.
Riss: Se hanno principiato con Carta nuova, se ne può pigliare un Mazzo, e pagarla lui, ma se con usate, non sono venuti per la sua partita.

Dubbio Uno dice perder con la Carta nuova, e veder la verità.
Riss: Quando si è principiato con Carta nuova, non si può più giocare con la Carta usata.

Dubbio E se uno scartasse un Mazzo, e non ne pigliasse.
Riss: Olve il primo Mazzo, non le altre le deve pagare lui solo, onde così è leito scartare la Carta.

[illegible]

5.^o Chi darà metà la Carne, non conserva, e dove separata fu, si seguita il giro, ⁵³
ma se masticasse una Carne, o più nel mezzo, qualche fuffo per uero, o in altro
luogo, della qualità, che farà la Carne, ritornando a dipir, inuend se ne accorge,
altrimenti non accorgendosene, si girando il giro, non conserva?

21. Che si sia in tempo ad agguistare le carte sino a tanto che le carte da
darsi non s'agguistano. Le carte, fuori che le garrie delle sequenze, che si
conteranno in tavola, quali si dovranno agguistare a ciascuna
la prima mano di carte, altrimenti copiare la prima mano di carte
che si gioveranno non si può in tempo. Come non possi segnarli quasi
quando s'arriverà della prima mano di carte.

22. Chi s'offerirà carte pregiudiziale, come carte della Trionfa, Re, e Regina, et in
caso, che quelle fossero giocate in Trionfo, o carta, anche l'arancia
rispettivamente superiori, non conterrà, ancorché si possa dire che fusse
caduta inavvertentemente di mano.

23. Che nessuno possa giocare sopra la carta dell'altro, sino che al primo non
si è spiccata la carta dalla mano, e non ha finito di fare il gioco, al
trimenti non conterrà.

24. Chi per ingratitudine, o per discordia burara le carte a morte in principio
di gioco, perderà garrie n. 200, se avendo egli fatto almeno una
volta nella partita, garrie n. 100.

25. Chi schiamerà le carte, prima che siano cavate, le pagherà.

Fine

Avvertimento al Cap. XXI

E' molto tempo che non si gioca più a vincere carte garrie, quanto so-
no quelle, che si mettono in piatto, ma si è messo in uso fare la par-
tie in una maniera, detta a uoto andate, che vuol dire, pagare
quella moneta, che si è convenuta per la somma che sono le
500, 600, 700, o per li quattri Trionfi; e chi della parte è il primo
ad arrivare e mettere in piatto 150 garrie, in ragione di 25
punti l'una, vince il gioco, e si dice aver vinto la partita, e si
commineia gioco, ovvero partita nuova. Per esempio, se convenisse in
le parti di giocare d'un lado a uoto andate, chi arriva a fare
500 punti, ne vince uno, chi 600 due, chi 700 tre, chi 800
quattro, chi 900 cinque. Chi il primo ad arrivare a mettere 150
garrie nel piatto un altro, purché li convenia al fine in piatto

59
almeno 75 garrie, non avvicinando a 75, se ne vince due, e si dice vincere
il giro doppio, e non avendo alcuna garria nel piatto, dice non esser in
piatto, e se ne vince un altro. Chi dà un Marcio senza segnar punti
ha 917 punti, e d'ell'ultimo, che sono 923, e se ne vince un altro,
e s'offerà almeno 450 punti segnati, sarebbe un Marcio di Mille, e
se ne vince un altro, se ne offerà de segnati 140, sarebbe 9100,
e ne vincerebbe un altro. Che vuol dire 500 uno, 600 due, 700 tre,
e ne vincerebbe un altro. Che vuol dire 500 uno, 600 due, 700 tre,
800 quattro, 900 cinque, 1000 sei, 1100 sette, e il Marcio è il
giro vinto, non essendo fuori del doppio 10, e finalmente non
essendo in piatto 11.

Avvertimento al Cap. XXI

Questo Capitolo più non s'offerà al presente, e solamente si farà dare
quando si mostrano, o cadono sulla tavola Tarocchi d. Carte da
cinque, Regina, o pure il Re, o la Luna, Stella, e Sacer.

Avvertimento al Cap. XXII

Nemmeno questo Capitolo più s'offerà, e per tanto ora si gioca a Tarocchi si
può parlare ad ogni carta, che si gioca, e far sapere al compagno
il vostro giro, purché si faccia nel tempo stesso, che si bota la carta
sulla tavola, per esempio, se ha quattro Trionfi, al primo Trionfo
che si gioca, può dire: Meno della parte, o pure: Me ne restano. Se
ne avesse cinque, può dire: Piccola parte, o pure: Particella. Se ne
avesse sei, può dire: La buona parte. Se ne avesse sette, può dire:
Poi della parte. Se ne avesse otto, può dire: Ma ho appi, ovvero molti.
Se ne avesse nove, può dire: Sfondo. Se ne avesse dieci, già si met-
tono in tavola nell'accuso per godere del privilegio delle Partite,
che uanno in piatto, et il compagno allora si deve mettere a memo-
ria li Trionfi accusati, così avendo una carta sola di una sequenza
può dire: Non ne ho più; avendo due, può dire: Suvvia, avendo
tre, dice: Avvicinando; avendo quattro, dice: Me ne restano; avendo
cinque, o sei, dice: Sfondo, o pure: Sino a domani. E' ancora

quando ha la presa o ne Trioufi, o nelle sequenze dire: Basso, et avendo
una scorbatura, per esempio il Mondo, ed una Regina può dire: Basso
indietro. Triouandosi una cartina di Triouso in mano, et avendo in presa,
cioè che dice al suo compagno a giocare, può farglielo sapere con dire:
Per un giuoco la serva. Quando avesse cinque, o sei carte d'una
sequenza in mano, e che dubitasse che lo contrarij non avessero di quella
sequenza, può dire: Da giocando una carta, che non s'è il Reo Basso qui
in mezzo. Se avesse molti Trioufi, può dire: Le vin de Trioufi, e vuol
dire, che giochi un Triouso, ma che non s'è il più bello, che si ha in
mano. Quando non si ha Re, può dire: ne giochi delle cartine e
mano. Quando non si ha Re, può dire: ne giochi delle buone. Quando ha
il Bagattino, e che ha pochi Trioufi, e che dubita di perderlo, lo
può far sapere al compagno al primo Triouso che gioca col dir-
li: Tiro a me, o tirar la carta indietro. Quando si ha il Reo
si dice: indietro, indietro, Quando si ha la Luna, o la Stella, si
dice: in un Canotto, a guisa: in là, in là. E forse si può fare
altri giochi, che per dirla, sono nuovi abusi.

Ammonimento al Cap. XX

Il compagno di quello, che distribuisce le Carte, quando le due contrarij
hanno detto a Mosse, può far gioco, e parlare secondo l'uso mo-
derno, cioè può dire: Ho cartine ho cinque cartine, e ha un Tar-
roco, può dire: Una gocein; Se vuole dire: una gocein, o pure
un belleguino, d'un Lomito; Se ha una Regina, dire: una stanelle
; Se v'è Trioufi dire: sono in vè, o pure ho una Regola; avendo
un Re, e due Trioufi dire: Regola; Se un Triouso della Granda
dire: ho un Triouso, che risola, se Angela dire: lo dij bene; alle
volte ancora si mostrano, ammonendo, che se facesse vedere carte
da cinque, Regina, Trioufi della Granda, o pure carte, che se-
gnassero gueri, benché fossero vici affi, è ripidato. Vi sono alcu-
ni, che avendo due Re, o tre, o quattro, ma a grande abuso da
non volerlosi, come anche il dire la Regina, quando si ha quattro

55
Trioufi, e mostrarsi quattro carte d'una sequenza, benché fossero cartine
e. Quando avesse sei carte, benché fossero ottime, dire, le vin vin assoluta-
mente, ma se le contrarij se n'accorgono, fanno risidare &.

Dell'Quehe Cap. XXI

Giocando in partita si può accordare di fare un altro gioco, detto all'Quehe,
cioè di dire, pagare ciò che si è convenuto a chi ha carte, che godono
l'onoranza di mettere in Piero 10 partite, le quali vengono comune-
mente dette: Que; per esempio, chi ha tre Mori, d'un Que, chi quattro
due. Chi ha de Re, Tarocchi, vè, e più sequenze, dieci o più Trioufi,
dieci o più Cartine, o chi è senza Trioufi, In somma tanto Que
hanno in Piero, tanto moneta di valore del valore concordato.

Fine.

Riflessione a qualche provvedimento per facilitare
l'operazione delle Rendite d'un Publico, e per
volgere la sovranità all'Ordinaria,
causando dalla Morte di detto

Quando accade il provvedimento sopra il Regno di un Prato, che per la
natura del suo governo non comporta le Regole solite usate di Fin-
ziere per l'esazione pubblica, ed in cui accade alcune mutazioni di
Ministri, e soprintendenti, e grossi e maggiori gradi, lo che produce
per lo più un operare lento, e cancellato da molti rispetti, anche per
il motivo della poca cognizione dell'abusi, causati dalla breuità del
Ministro &

Si crederebbe di sommo vantaggio l'introdursi, per quello riguarda l'esazione,
un premio, d'una pena, sopra la puntualità, o la mora ne pagamenti
come per esempio, un denaro per cento di premio a chi puntualmente fa
suscendere alla Cassa pubblica le somme precise giornale sta-
bilite, o in Tabella, o nelle regolari contrattazioni, e così in contrario un
denaro per cento di pena, se le oltrepassa di un mese, e susseguen-
temente il 4 per cento sulla Mora d'un Semestre, e proseguendo in